CHRONO FUSION

DISEÑO
MULTIMEDIAL

VIAJA MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y EL MITO.

En Chrono Fusion, los mundos antiguos colisionan con el futuro lejano en una fusión artística que desafía las leyes del tiempo y la imaginación. Este artbook presenta una colección visual que entrelaza el poder de las deidades egipcias, tecnología retrofuturista y héroes atemporales en escenarios tan vibrantes como enigmáticos.

Descubre bocetos originales, arte conceptual exclusivo, comentarios del artista y una mirada detrás del proceso creativo de esta saga visual. Cada página es una puerta hacia un universo donde las eras se cruzan y lo imposible se vuelve arte.

+10 ILUSTRACIONES ORIGINALES
DISEÑO DE PERSONAJES Y SIMBOLOGÍA
ESCENARIOS FUSIONADOS ENTRE EL PASADO Y EL FUTURO

SECCIÓN DE BOCETOS Y EVOLUCIÓN ARTÍSTICA

¿ESTÁS LISTO PARA ROMPER LAS BARRERAS DEL TIEMPO?


Final Videosjuegos
Alumnos : Jorge Vargas
Mariano Michienzi
Micaela Marino
Docente : Gisele Mirochinik
Carrera : Diseño Multimedial
Año : 2025
ChronoFusion
Cuando el experimento definitivo en viajes en el tiempo sale mal, el científico Dorian Vex queda atrapado en una anomalía temporal donde dos eras han colisionado, fusionándose en un mundo imposible. Castillos góticos emergen mezclados con luces de neón, criaturas mitológicas de trazos renacentistas coexisten con partes cibernéticas, y el paisaje cambia constantemente como si estuviera pintado por manos de artistas de diferentes siglos. Para escapar, Dorian debe encontrar y reparar los Nodos del Tiempo, fragmentos de reali-dad
distorsionada que contienen la clave para restaurar la línea temporal original. Sin embargo, cuanto más avanza, más descubre que su presencia está acelerando la fusión de los estilos, y si no actúa rápido, la realidad entera se convertirá en un lienzo caótico de formas imposibles, sin principio ni fin.
Link de juego
https://adorable-gumption-747fd9.netlify.app/


Dorian Vex
Caracteristicas
Mente brillante y alma inquieta, Dorian es un científico que transita la frontera entre la lógica y lo oculto. Su estética mezcla arquitectura gótica, simbología antigua y tecnología de vanguardia, revelando una obsesión por decodificar la esencia del tiempo y la memoria.
Con su cabello blanco como un espectro del conocimiento y una capa marcada por el Ojo de Horus y vitrales bordados, investiga la convergencia entre ciencia y mito.
Es inventor de artefactos imposibles como el Espectrómetro del Recuerdo y el Códice Ankh, herramientas que usa para explorar las dimensiones olvidadas de la conciencia.
En su mundo, las ecuaciones se recitan como poesía, y cada experimento busca revelar no solo cómo funciona el universo, sino por qué aún soñamos con entenderlo.

Caracter sheet





Nombre: Dorian Vex

Título/Ocupación: Científico (Especializado en viajes en el tiempo)

Concepto Principal: Un científico brillante pero desafortunado, atrapado en su propio experimento fallido que ha fusionado dos épocas en una realidad caótica y en constante cambio.

Personalidad:
*Intelecto: Muy inteligente, un genio en su campo.
*Determinación: Demuestra una gran determinación al buscar los "Nodos del Tiempo" para revertir la anomalía.
*Responsabilidad: Siente el peso de la responsabilidad por el desastre que él mismo causó.
*Preocupación: Constantemente bajo presión, ya que su presencia acelera la fusión y el caos.
*Adaptabilidad : Aunque la situación es caótica, debe adaptarse para sobrevivir y encontrar una solución.

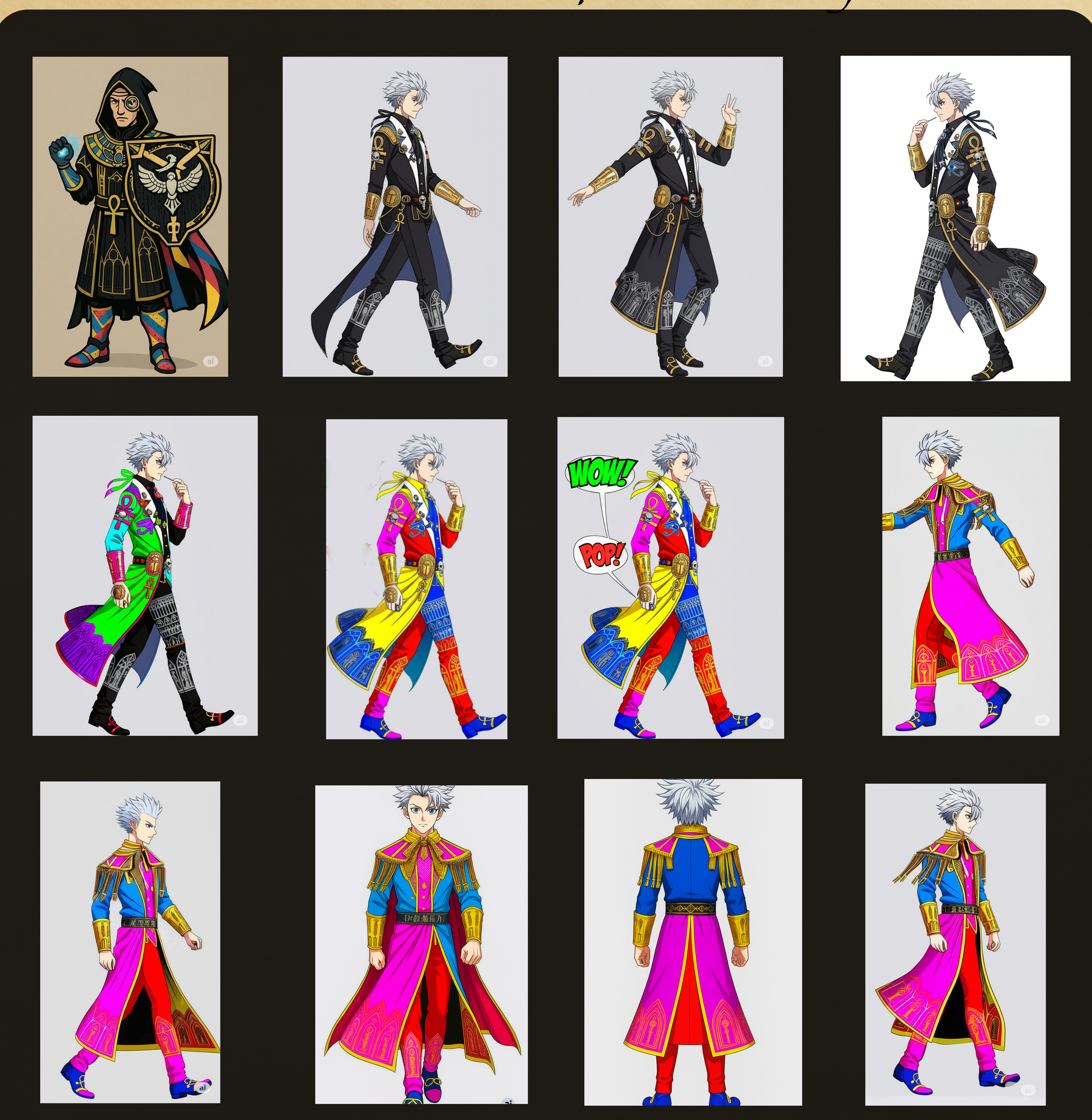
Objetivos:
Principal: Encontrar y reparar los "Nodos del Tiempo".
Secundario: Restaurar la línea temporal original.
Urgente: Detener la aceleración de la fusión de estilos causada por su presencia.
Evitar: Que la realidad entera se convierta en un lienzo caótico de formas imposibles, sin principio ni fin







Diseño del personaje



Proceso creativo

Todo comenzó con un concepto muy claro: un científico atrapado en una anomalía temporal, que al intentar entender y reparar la ruptura del tiempo, termina transformándose a sí mismo.
La primera versión del personaje reflejaba esa idea original: alguien serio, racional, enfocado.
Usé una paleta oscura con toques dorados, líneas sobrias y simétricas inspiradas en el arte gótico, como si llevara un uniforme ceremonial de una institución antigua, casi como un alquimista moderno. En ese momento, quería que se viera como una figura con autoridad intelectual, un estudioso del tiempo y sus misterios.

Pero decidí cambiar el tipo de perspectiva y opte por reformarlo a un personaje de anime. El viaje a través de distintas eras artísticas y realidades alteradas tenía que dejar huella también en su cuerpo y vestimenta. Así que inicié una etapa de exploración visual, cambiando la rigidez inicial por una silueta más suelta y fluida.

La transformación más notable llegó con el color. Quise representar el caos de realidades superpuestas usando la estética del arte pop. Probé combinaciones extremas: verdes neón, magentas, azules eléctricos. Me inspiré en la energía visual de Warhol y el lenguaje de la cultura pop para representar cómo este personaje, antes lógico y racional, ahora está saturado por un exceso de estímulos temporales.

Al mismo tiempo, incluí elementos del arte egipcio, especialmente en la estructura del traje final: simetría frontal, patrones repetitivos, dorado simbólico. Quería que se sintiera como alguien que ya no solo estudia el tiempo, sino que lo encarna. Los detalles en los hombros y el cuello son como una especie de "jeroglífico tecnológico": una mezcla entre lo antiguo y lo digital. El dorado representa su contacto con el conocimiento absoluto, como si hubiese tocado algo sagrado en su viaje.

La versión final es un híbrido:

La elegancia estructural del arte gótico da solidez a su figura.

La vibración cromática del arte pop representa el desorden creativo del multiverso.

La iconografía del arte egipcio lo conecta con lo sagrado, lo eterno, lo mítico.

Anubis

En los confines del espacio-tiempo, donde los ecos de las eras se entrelazan, una fuerza ancestral despierta con un nuevo propósito. Anubis, antiguo dios de los muertos, ha descubierto un camino hacia el infinito conocimiento: los nodos temporales creados accidentalmente por el brillante científico Dorian Dex.

Dorian, obsesionado con experimentar con la estructura del tiempo, abrió brechas entre civilizaciones olvidadas y futuros aún por nacer. Pero lo que no previó fue que una entidad como Anubis aprovecharía estos portales no para sanar el tejido del tiempo... sino para dominarlo.

Con cada nodo que cruza, Anubis absorbe fragmentos de historia, adaptando su cuerpo y alma a las eras que visita. De los templos de Egipto tomó el dominio de las sombras. En la Antigua Grecia, robó la Lanza de Hades, un arma divina capaz de manipular la energía vital de sus enemigos. Del Japón feudal adoptó técnicas de sigilo y combate. En un futuro distópico, integró implantes biomecánicos a su forma divina.

Su objetivo es claro: recolectar artefactos legendarios de todas las eras y convertirse en una entidad suprema que trascienda incluso a los dioses. Para lograrlo, debe impedir que Dorian Dex repare los nodos, pues cada uno que se cierra reduce su poder y lo acerca al olvido.







Bestia interdimensional
Jefe intermedio

Este ser imponente fue forjado en la intersección de tres líneas temporales: la estructura implacable del Imperio romano, el misticismo de las dinastías egipcias y la energía vibrante del arte contemporáneo. Su cuerpo es un collage de historia (la fuerza felina del león de Menea, el orden bélico de un centurión, y el caos cromático de una cultura pop desatada).
La creación no fue natural. Fue una convergencia provocada por los nodos del tiempo, fragmentos dimensionales donde las reglas de la realidad se rompen.
Bajo el control de Anubis, el Guardián puede desplazarse libremente entre eras, surgiendo sin previo aviso en templos rotos, calles futuras o pasillos de palacios abandonados, siguiendo los rastros que Dorian Dex deja a su paso.

Habilidades

Fusión de eras: alterna ataques con estilos de tres culturas (golpes romanos, invocaciones egipcias, ráfagas pop psicodélicas).
Golpe de tiempo retroactivo: lanza un ataque que puede retroceder el daño recibido por el jugador.
Zona ilusoria: crea un campo de distorsión temporal en el mapa donde los colores se invierten y los enemigos se duplican visualmente.
Rugido cronofractura: desata un grito que fragmenta el entorno y altera la posición del jugador en el tiempo.

Defensiva y Comportamiento

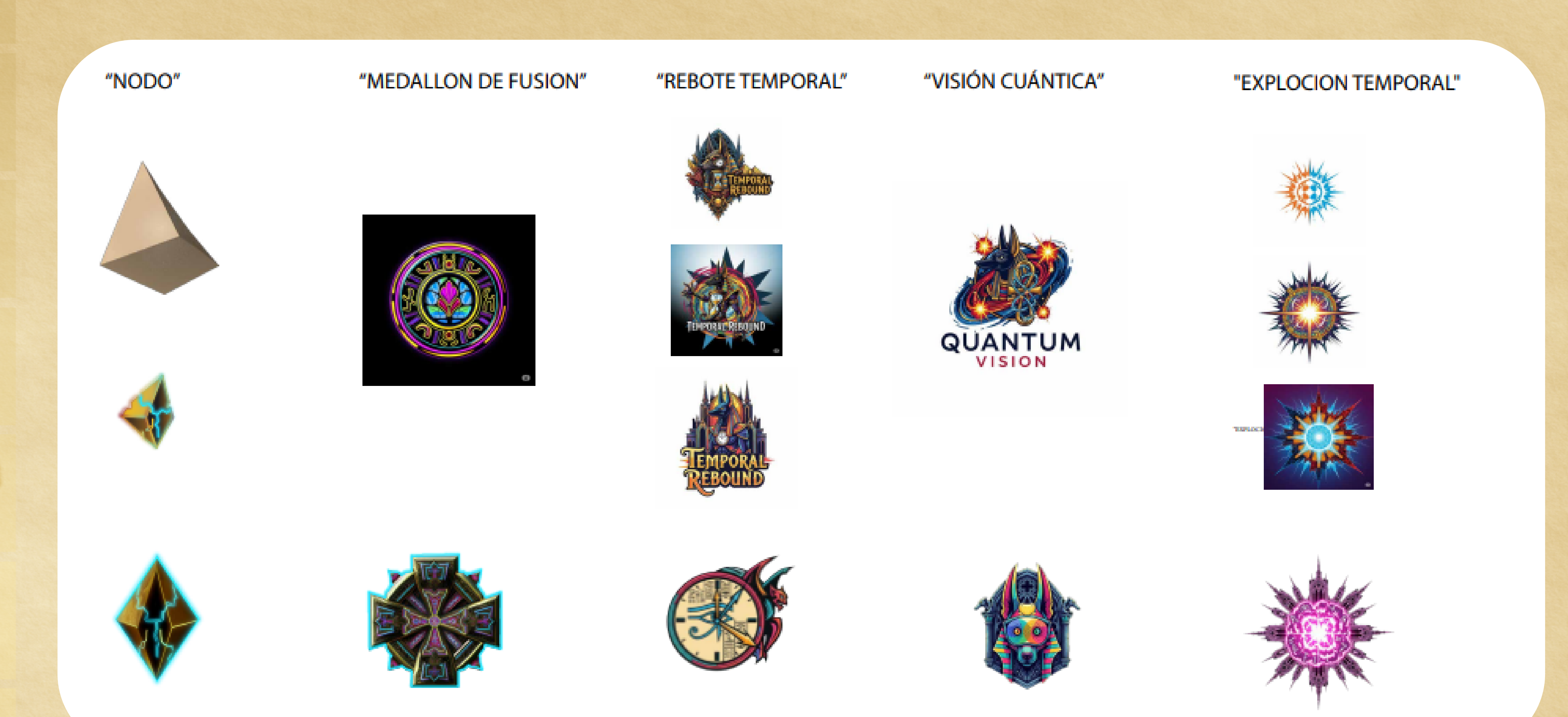
Escudo del Equilibrio Temporal: lo hace inmune a ataques mientras canaliza nodos del tiempo.
Cambio de fase: se transforma visualmente cuando pierde cierta cantidad de vida, alterando sus patrones de ataque.
Reacción simbólica: si el jugador usa poderes de tiempo, el jefe se adapta y cambia de estrategia.

Detalles Jugables

Nivel de dificultad: Alto, con múltiples fases y ataques sincronizados con la música y los colores del entorno.
Recompensa: Fragmento del Obelisco, que permite estabilizar zonas inestables del mapa.
Ubicación: Aparición random, aparición final entrada ala camara de Anubis.



Habilidades y objetos









Medallon de fusión



Función

Un objeto ancestral que genera un campo de estabilización temporal. Permite al portador transitar regiones volátiles del flujo-tiempo sin sufrir daño, protegiendo su existencia con una energía antigua.

Proceso creativo

Este objeto tenía que representar protección y equilibrio. Pensé en artefactos antiguos,reliquias sagradas o medallones mágicos.
Pedí a la IA formas cruzadas con detalles ornamentales, colores dorados, violetas y cian, buscando una estética cercana a vitrales o símbolos bizantinos.
Probé varias versiones hasta encontrar una que tuviera buena simetría y un diseño central sólido. Me decidí por una forma de cruz decorada con relieves y bordes brillantes.
Tiene algo ceremonial, como si fuera una pieza que equilibra dimensiones o une mundos.

Rebote temporal



Función

Controla el flujo temporal por instantes, esquivando ataques con precisión milimétrica o retrocediendo unos segundos para reescribir el curso de los acontecimientos.

Proceso creativo

Acá quería representar una habilidad que te permite retroceder un instante, como una reacción rápida frente al peligro. Imaginé un reloj antiguo rodeado por una criatura mitológica egipcia. Pedí distintas versiones con serpientes, gatos, demonios y guardianes del tiempo.
Fui descartando las que parecían estáticas y elegí una en la que una criatura envuelve el reloj como si lo estuviera protegiendo o manipulando.
Los jeroglíficos y la estética egipcia le dan ese aire ancestral, mientras que la postura del ser transmite movimiento y alerta. Me gustó porque se siente como una fracción de segundo congelada.

Visión cuántica



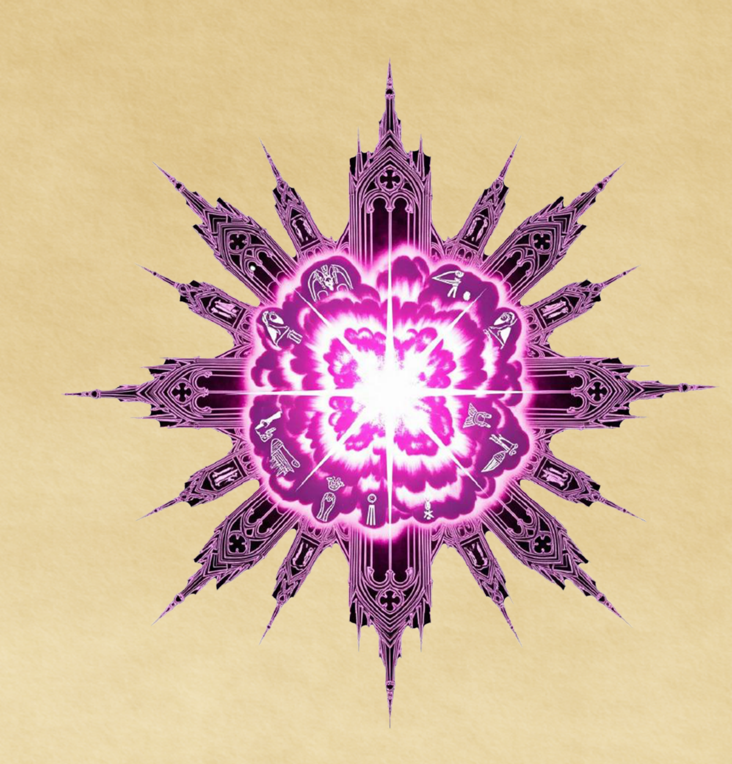
Función

Le permite ver múltiples posibilidades en simultáneo, revelando rutas ocultas, enemigos camuflados o decisiones claves del entorno.

Proceso creativo

Esta habilidad permitía ver múltiples realidades al mismo tiempo, así que busqué una imagen que combinara lo místico con lo psicodélico. Pedí una máscara cuántica con forma de chacal o perro, con ojos multicolores, glitch visual y colores pop.
Recibí varias propuestas con estética futurista o de videojuegos. La que elegí tiene un perro sagrado (tipo Anubis) con lentes de colores y una estructura que parece parte de un templo. Me pareció perfecta: mezcla lo ritual con lo digital, y transmite la idea de estar viendo muchas cosas al mismo tiempo.

Explocion temporal



Función

Condensa energía de tiempo en un punto y libera como una explosión devastador.

Proceso creativo

Quería diseñar una explosión mágica y poderosa, pero que no se viera simplemente como fuego o destrucción, sino como algo más sagrado. Empecé pidiendo imágenes radiales, simétricas, con estilo gótico y colores como el violeta, rosa y negro. Las primeras opciones eran caóticas, así que ajusté el pedido para que tuviera más forma de estrella o vitral, algo contenido pero peligroso.

La versión final tiene un centro muy luminoso que sugiere energía condensada, y puntas filosas que refuerzan la idea de estallido. Me gustó porque transmite una explosión "ritual", como si liberar esa energía tuviera un precio o significado más profundo.

Nodo



Función

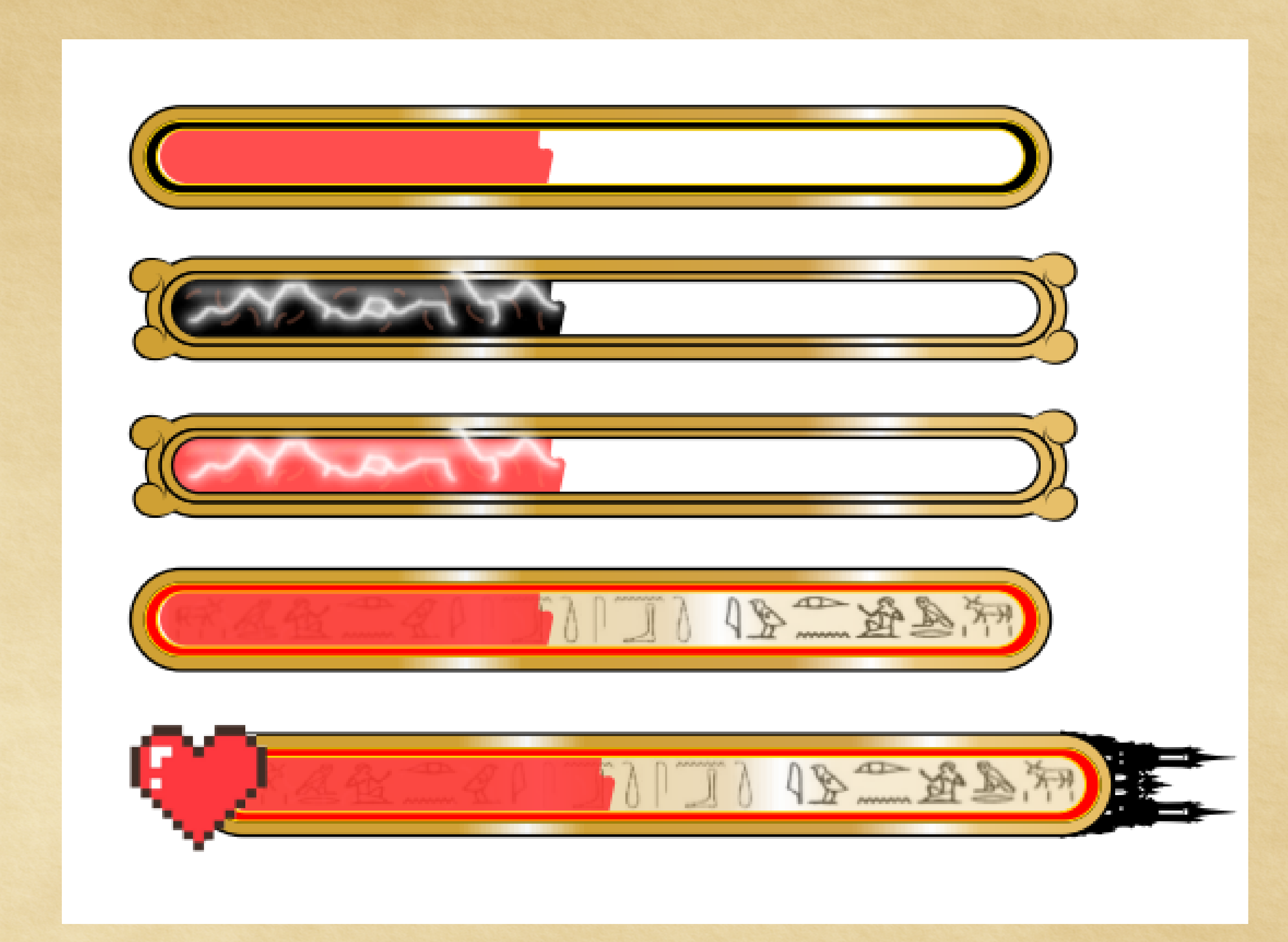
Desde el obelisco egipcio, energías eléctricas vibran entre colores pop. A medida que los nodos temporales se agrupan, se libera el poder para restaurar fragmentos perdidos del tiempo.

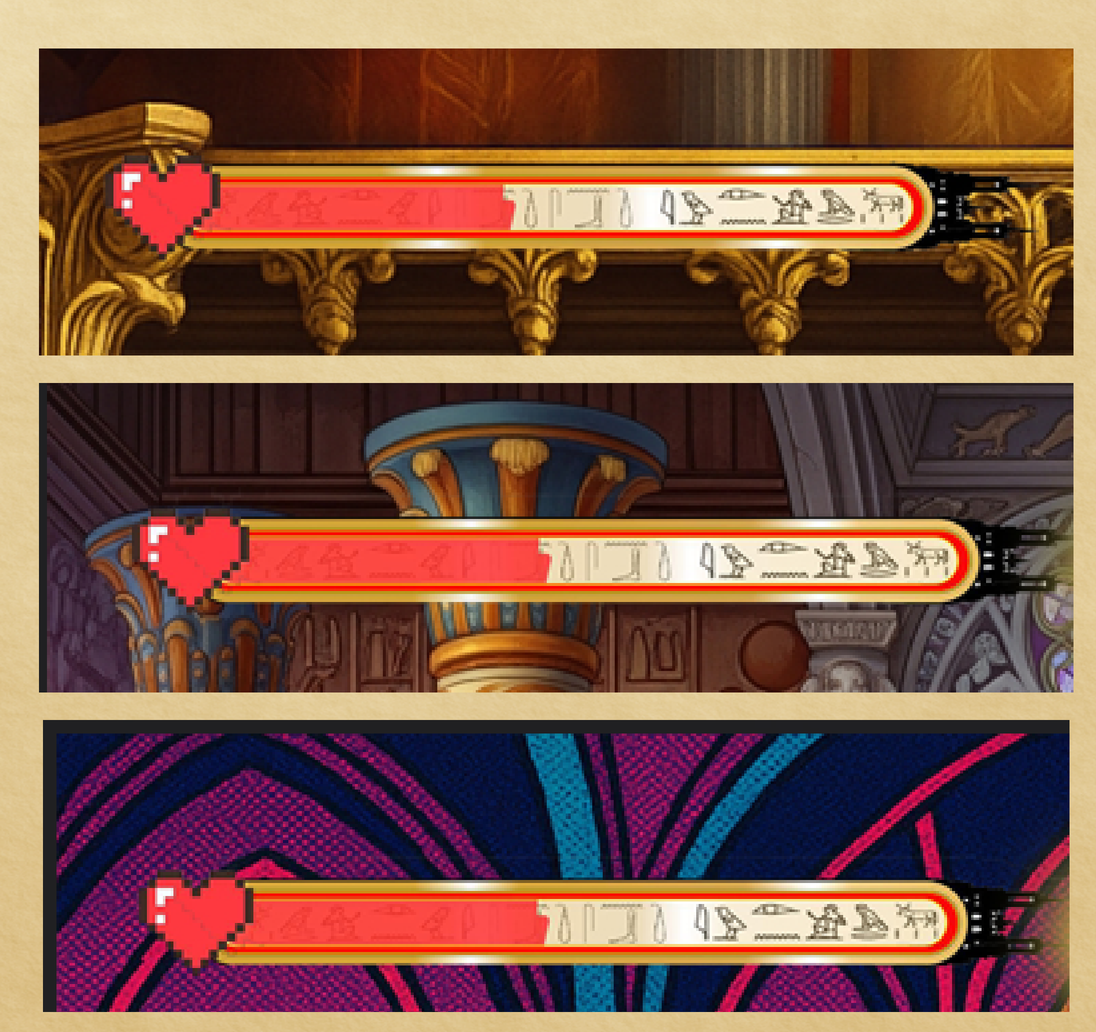
Proceso creativo

Este símbolo funciona como fragmento recolectable. Tenía que parecer una pieza incompleta pero cargada de energía. Empecé pidiendo una forma de diamante roto, con electricidad interna y estética egipcia-pop.

Las primeras opciones eran muy opacas o demasiado lisas, así que busque hasta lograr una imagen con textura eléctrica, contorno brillante y líneas partidas. La versión final tiene una energía contenida, como si fuese una batería de tiempo fracturada. Me gustó porque es sencillo pero tiene mucha fuerza visual.

Diseño de barra de vida





Proceso Creativo

Desde un inicio, no quería que la barra de vida fuera simplemente un medidor de salud funcional. Me interesaba que tuviera un peso simbólico, que representara algo más profundo que puntos perdidos o ganados. Así nació la idea de conectar la vitalidad del jugador con el paso del tiempo, como si cada golpe recibido interrumpiera no solo su vida, sino también una narrativa ancestral.

Referencias e inspiración

Tomé como punto de partida los corazones pixelados clásicos, como los que vemos en Zelda o Undertale. Me gusta esa estética retro que comunica de forma clara, pero también nostálgica. A eso le sumé mi interés por lo místico y encriptado, y por eso me inspiré en los cartuchos egipcios y su escritura jeroglífica, que siempre dan la sensación de que hay un mensaje oculto detrás de lo visible.

Construcción visual y formal

Decidí usar un corazón pixelado como base central. Esto generó un contraste interesante entre lo retro y lo antiguo, casi como si se fusionaran dos líneas temporales distintas. A partir de ahí, diseñé una barra horizontal roja que se extiende como si fuera un cartucho egipcio, con jeroglíficos dentro o alrededor, que pueden ser leídos, y que sugieren algo encriptado, algo que el jugador tal vez nunca termine de descifrar del todo.

El contorno dorado es intencional: evoca lo sagrado, lo divino. Y el detalle final de una explosión oscura al vaciarse la barra aporta una lectura gótica, como si al llegar al final de la vida no solo se apagara la luz, sino que se abriera una grieta hacia algo más profundo.

Paleta y simbolismo

Los colores los elegí con un propósito simbólico:
Rojo: es energía vital, movimiento, pero también peligro y pérdida.
Dorado: representa el poder divino, la conexión con lo eterno o lo sagrado.
Negro: el misterio, lo oscuro, y también el poder oculto que se libera al morir.

Title Screen

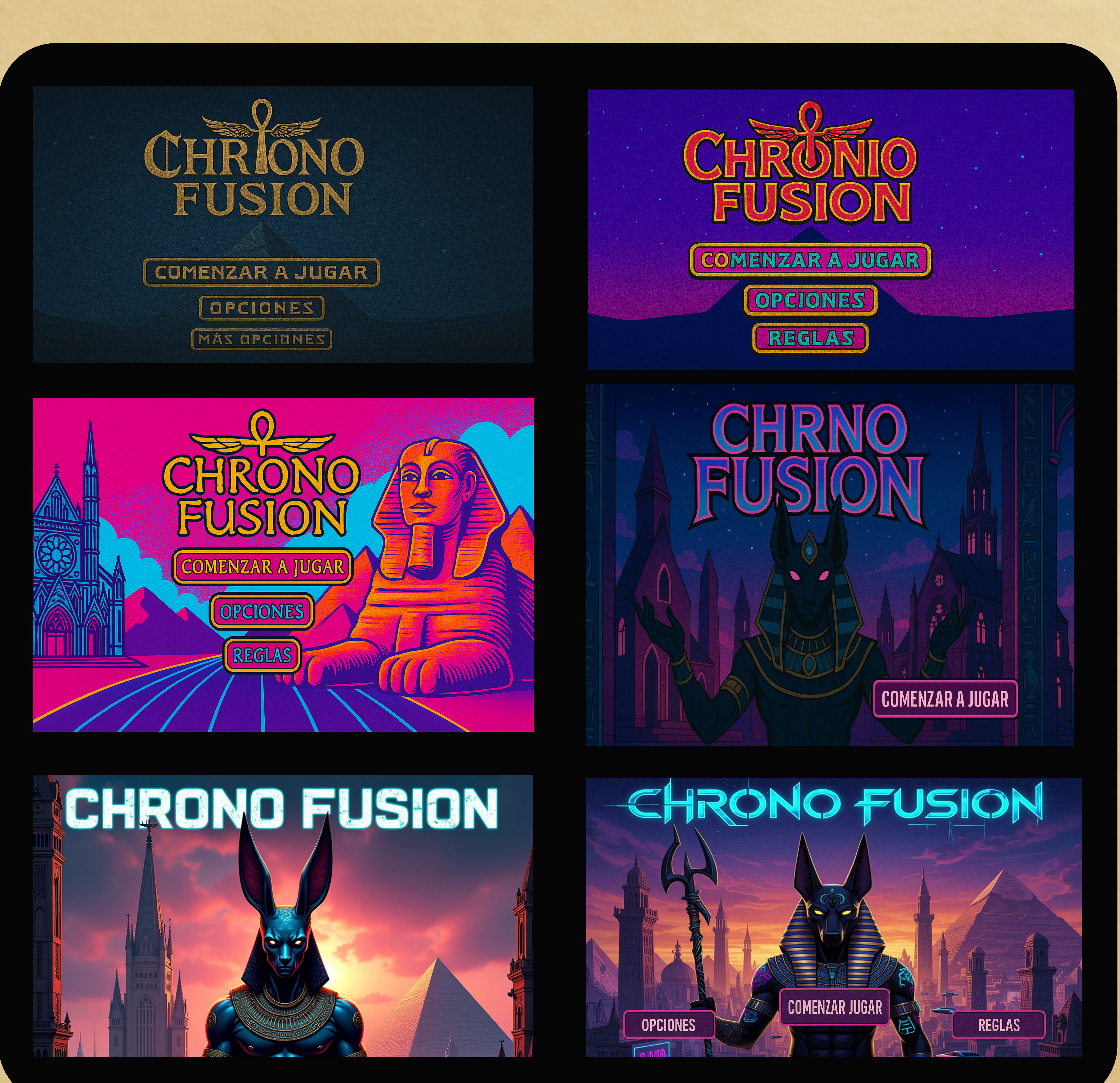
CHRONO FUSION

COMENZAR JUGAR

OPCIONES

REGLAS

Diseño de Title screen



Proceso creativo

Desde el principio, tenía claro que la pantalla de inicio debía capturar el espíritu del juego: un cruce entre el misterio del tiempo y una estética inspirada en lo mitológico. Empecé con una versión bastante básica , con un logo en dorado sobre un fondo oscuro estrellado. En ese momento, lo más importante para mí era probar la jerarquía visual de los botones y definir un estilo tipográfico que se sintiera serio y elegante, aunque todavía no tenía claro el tono de color ni la dirección artística final.

Luego fui explorando con colores más vibrantes y atrevidos inspirados en el arte pop. En la segunda versión , quise probar con una paleta neón que diera un aire más moderno y llamativo. También jugué con marcos para los botones, buscando que fueran más legibles y se sintieran interactivos. Sin embargo, sentía que aún no reflejaba la esencia del juego.

Después comencé a integrar personajes, porque entendí que el juego necesitaba tener presencia y personalidad desde el primer segundo. En la tercera imagen , el dios con cabeza de chacal fue clave. Empezó a tomar protagonismo y el fondo se volvió más narrativo.

A partir de ahí, el concepto evolucionó mucho. Probé fondos con templos, columnas, luces cálidas , trate de integrar objetos del arte pop, pero no obtenia buenos resultados hasta que opte usar la paleta de colores estilo pop. Empecé a trabajar con atmósferas más envolventes, y a cuidar detalles como la iluminación del personaje central.

Finalmente, llegué a una composición final donde: el titulo tenía presencia, los botones estaban integrados de forma clara y el personaje daba ese aire enigmático que quería transmitir. La paleta de colores, más fría pero contrastada junto alas piramides y iglesias, terminó de darle ese toque futurista y atemporal.

Diseño de escenario 1



Proceso creativo

Para este escenario principal, quise combinar distintas corrientes artísticas y épocas para generar un espacio visualmente interesante, casi como un cruce entre museo, templo y ruina urbana. Desde el principio, la idea fue crear un mapa con una ambientación que mezclara arte egipcio y gótico. La primera imagen representa esa fusión inicial: una estatua de Anubis de gran tamaño dominaba el espacio, flanqueada por arcos ojivales y vitrales, elementos muy representativos del arte gótico y del arte vitro.

Después de evaluarlo, noté que la estatua de Anubis era demasiado grande y robaba atención al resto del entorno. En la segunda imagen decidí retirarla para abrir más el espacio y dejar que los elementos arquitectónicos respiraran mejor. A partir de la tercera imagen, opté por una paleta de colores más fríos y añadí columnas inspiradas en la arquitectura romana, manteniendo los arcos ojivales para conservar la línea gótica.

En la cuarta imagen quise incorporar objetos que evocaran un laboratorio o templo egipcio: jeroglíficos, estanterías y elementos que sugirieran una historia detrás del lugar. Esta mezcla ayudó a darle un contexto más narrativo al escenario.

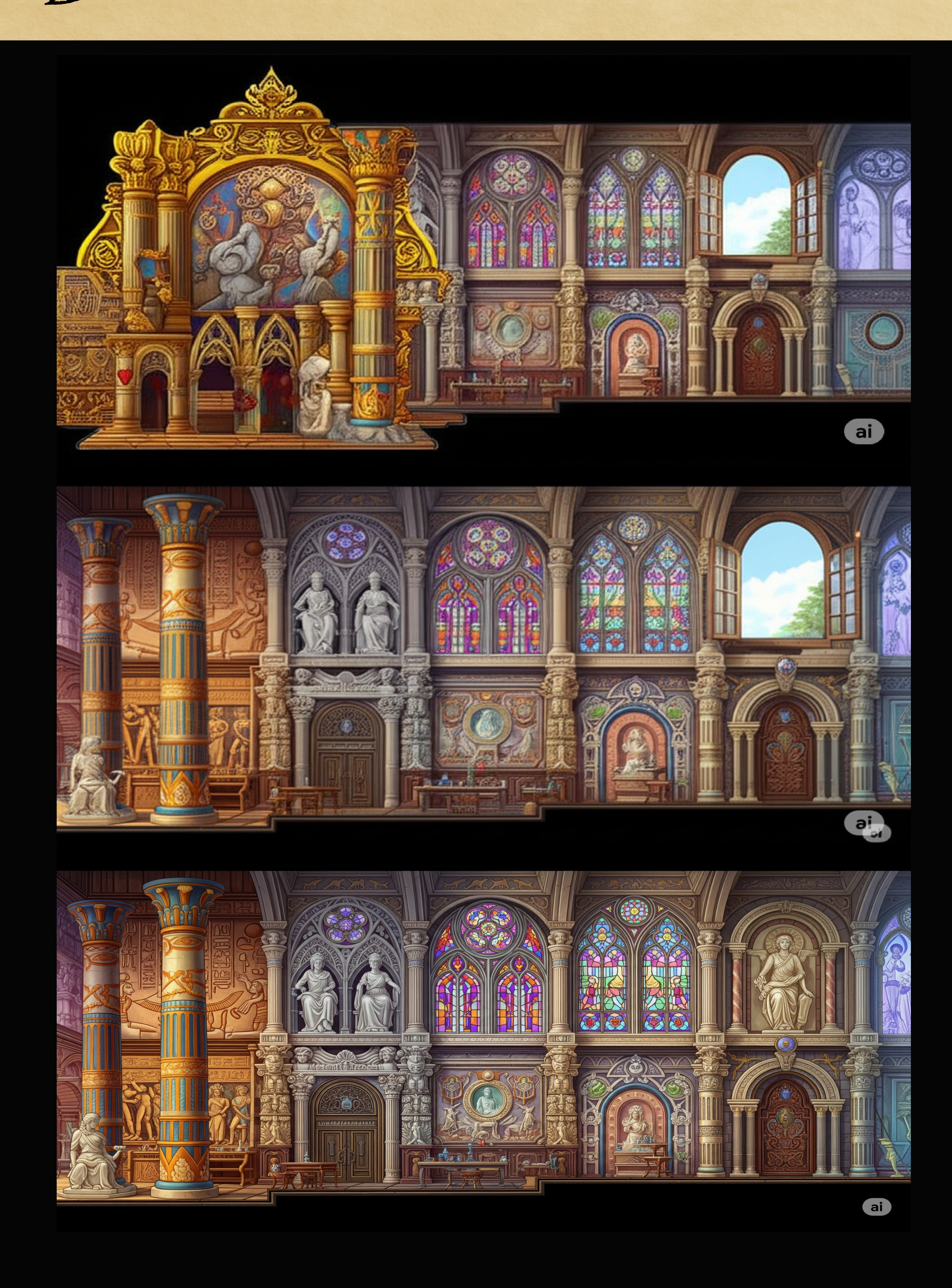
Para la quinta imagen, hice una prueba más arriesgada: integré una pirámide con colores cálidos y traté de usar referencias del arte pop para representarla, buscando un choque visual intencional. Sin embargo, la pirámide terminaba opacando al resto del mapa, así que decidí eliminarla.

En su lugar (imagen 6), incluí una estatua con el rostro de Tutankamón. Esta nueva pieza encajó mucho mejor y aportó un detalle central fuerte sin dominar todo el entorno. Me gustó el resultado y sentí que la composición empezaba a equilibrarse.

Después, en la imagen 7, quise llevar el concepto más lejos. Probé incorporar grafitis inspirados en el arte urbano y el arte pop para generar un contraste moderno sobre la arquitectura clásica. El resultado fue interesante: esa mezcla entre lo antiguo y lo contemporáneo le daba una identidad única al espacio.

Finalmente, en la última imagen, pulí los grafitis, eligiendo algunos más icónicos del arte pop, como la banana de Andy Warhol, para reforzar esa fusión de estilos. Así logré una escena que reúne pasado y presente, alta cultura y arte callejero, en un solo entorno visual coherente.

Diseño de escenario 2



Proceso creativo

Este segundo mapa nació con la idea de mezclar distintas influencias artísticas antiguas, creando una atmósfera que se sintiera tanto monumental como refinada. Desde el principio quise que fuera una especie de templo o sala ceremonial, donde distintas épocas y estilos pudieran convivir visualmente.

En la primera versión , pedí una combinación ambiciosa de estilos: elementos egipcios, como columnas decoradas con colores dorados, símbolos jeroglíficos y detalles ornamentales intensos; elementos del arte gótico, especialmente en los vitrales con arcos ojivales; y también puertas con arcos de medio punto para introducir referencias al arte romano, acompañadas de columnas con fusión de detalles griegos y romanos. Incluso solicité un gran ventanal abierto para dar amplitud. También se incluyeron elementos barrocos, como el altar dorado y ornamentado de la izquierda, cargado de volumen y detalle.

Sin embargo, al ver el resultado final, sentí que el arte egipcio, en especial sus columnas y ornamentos, no terminaba de integrarse con el resto de la escena. El contraste era demasiado fuerte, y la armonía visual se rompía.

Por eso, en la segunda versión , decidí simplificar. Reduje las columnas egipcias, manteniendo sólo su influencia cromática y algunos motivos decorativos en una columna de estilo griego. Incorporé tres estatuas clásicas de inspiración helenística, buscando que tuvieran un alto nivel de detalle y una expresión escultural más realista. Esta elección aportó equilibrio y sofisticación, y sentí que los estilos empezaban a convivir mejor entre sí.

No obstante, seguía habiendo algo que no terminaba de encajar: el ventanal abierto. El fondo exterior rompía con la atmósfera cerrada y monumental del mapa, sacando al espectador de ese mundo visualmente cohesionado que estaba construyendo. Por eso, en la tercera y última versión , decidí reemplazar esa ventana por una estatua colocada dentro de un arco de medio punto, acompañada de columnas de inspiración romana. Esta decisión terminó de cerrar el espacio, integrando todos los estilos sin que ninguno dominara en exceso.

El resultado final es una mezcla cuidadosamente equilibrada de arte romano, egipcio, griego, gótico y helenístico, donde cada elemento aporta a la narrativa visual sin competir con los demás. Es un espacio que se siente atemporal, como si fuera una reliquia de muchas culturas convergiendo en un solo templo visual.

Diseño de escenario 3





Proceso Creativo


Para el tercer escenario, quise experimentar con una combinación inusual de estilos artísticos: el arte egipcio, el romano y el rococó. Mi intención inicial era generar un espacio elegante, simbólico y teatral. Por eso, en la primera propuesta, imaginé una rotonda lujosa donde los elementos egipcios —columnas doradas, jarrones, símbolos jeroglíficos— convivieran con la sofisticación del arte rococó: cortinas rosadas, esculturas de querubines y detalles decorativos dorados.

Aunque visualmente la escena tenía un aire elegante y armonioso, el resultado no fue el esperado. El rococó suavizó tanto el espacio que los elementos egipcios se diluían y perdían presencia. El dorado pasó de ser símbolo de poder a fondo decorativo. Fue entonces cuando decidí dar un giro total al enfoque.

En la segunda versión, re diseñé el espacio como una cámara secreta de Anubis, ambientada como un templo oscuro, místico y solemne. Este nuevo espacio incorporó columnas con arcos ojivales y vitrales góticos, integrando de forma más sólida la verticalidad del arte medieval. Anubis, guardián central del templo, reforzó el vínculo con el arte egipcio, y alrededor de él se distribuyeron copas, urnas, y trofeos dorados, símbolos de poder y culto.

Finalmente, para darle un giro moderno y reforzar la idea de fusión cultural y temporal, decidí aplicar colores vibrantes inspirados en el arte pop. Estos tonos ayudaron a romper con la sobriedad de los estilos clásicos y a refrescar la escena, sin perder la coherencia.
El resultado fue un espacio donde el arte egipcio, romano, gótico y pop se fusionan sin perder su personalidad.

El diseño final transmite la idea de un espacio atemporal, donde la historia y lo contemporáneo conviven. Anubis, en este contexto, no solo representa lo sagrado, sino también una figura iconica y pop, custodiando una colección simbólica que parece museo, santuario y galería a la vez.


Hud 1
STAY
STAY
STAY

Hud 2

Hud 3

FanArt

